MARCAS REGISTRADAS ®

:::: IREM, NACIDA EN EL ESPACIO ::::

Nacida en 1974, esta es una de esas compañías de video juegos, desarrolladora y publicista, que mantuvo el porte y la dignidad durante sus 23 años de vida, época que encapsula sus logros en lo tocante al Sistema **NES**, algo de lo cual hablaremos. Y no es que ahora **Irem** ya no exista, no, pero como muchas otras compañías, funciona en base a los estándares comerciales modernos a fin de obtener la mayor rentabilidad posible (aunque me ha parecido curioso mirar su actual página web presentada muy a lo tropical, con palmeras y un diseño anticuado de lo que debería ser una compañía "seria" que tiene que ver con diversión electrónica). Así están las cosas actualmente, y ni modo. Pero mejor trasladémonos a ese pasado fortuito del que he hablado.

La compañía original, conocida como ***Irem Corporation***, llegó a ser llamada **IPM** (1974-79) para de ese modo aprovechar el boom del juego **Space Invaders** (sin comprometer el riesgo de la marca), a fin de crear un clon de este título de nombre clave "**IPM Invaders**". El nombre de **Irem** significó "*International Rental Electronics Machines*" (porque comenzó vendiendo y rentando gabinetes de maquinitas). A mediados de los ochenta, **Irem** conservaría el nombre, pero maquillaría sus siglas para que significasen "*Innovations in Recreational Electronic Media*" (algo así como "innovación en maquinitas"), esto porque se nota que empezaban a tomar con mayor seriedad el negocio de desarrollo de video juegos, y tales nuevas siglas resultaban conmovedoras para la intención, y fidedignas para la misión.

El legendario "Moon Patrol" para Atari 2600 (si lo conociste, seguro ahora tarareas la musiquita)

:::: A LA SOMBRA DE ÁRBOLES FRONDOSOS ::::

Dicen que el que a buen árbol se arrima, buena sombra le cobija. Para los negocios esta regla aplicaría a la inversa: el eclipse vertido por la trinidad (***Nintendo***, ***Capcom***, ***Konami***) fue harto oscurantista, no obstante, algunos rayos de luz emisora de otras terceras compañías lograron filtrarse un poco más allá de la zona cero (Japón). **Irem** en particular, para suerte de algunos de nosotros, pudo legar al mundo dos que tres juegos generacionales (amén que **Nintendo** haya sido, en algunos casos, quien se hiciera cargo de publicitarlos fuera de Japón), aunque haya sido Europa quien corriese con mayor suerte que América, pues juegos como ***Hammerin Harry*** no pudieron arribar al nuevo continente. Pero me estoy adelantando, antes bien, enterémonos del juego que llevaría a **Irem** a los cuernos de la misma luna.

El logro más conmemorativo de **Irem** es un juego de nombre **Moon Patrol**, título que posicionaría a su progenitora como una de las compañías desarrolladoras de software lúdico más prometedoras de ese primer amanecer en la era de los video juegos: pese a que un género sobreexplotado de ese entonces son los shooters, en **Moon Patrol** se tiene detalles como: una simulación de avance, disparos al frente y arriba, obstáculos, y una cabina patona muy simpática que parece marchar al son de la bonita música. Ahora es un poco obtuso explicarlo, pero en aquel entonces hacía una química efervescente al jugarse.

Posteriormente, el juego sería trasladado a otras plataformas, con gráficos más bonitos, colinas en lugar de pisos lisos, y ambientes mejor recreados, aunque en el fondo siguiese siendo el mismo planteamiento del juego original de maquinita (o *Atari 2600*).

::::GANANDO BATALLAS. Y DANDO GUERRA::::

Es en 1983 cuando arriba a la consola **NES** el primer título de **Irem**: *Zippy Race*, un juego de carreritas con todo el molde de los juegos de los salones *Arcade* (una base simple de racer), con una doble perspectiva (cenital y avance a profundidad), con autos que no respetan ni señalamientos viales ni saben de reglas de manejo, mientras que tú, un tranquilo motociclista, vas feliz a la Ciudad de los sueños hechos verdad (Nueva York), siempre y cuando la gasolina, las encerronas, y los raspones lo permitan.

Zippy Race

Unos meses después (entre 1983 y 1984), tres títulos más vendrían a amotinarse a la consola **NES**: el primero, *Spelunker*, manteniendo el peligroso estándar de juego simplista con el atractivo suficiente de los 10 minutos; luego *10-Yard Fight*, el cual posée algunas características importantes entre versiones: siendo un juego simple de football americano, en la versión Japonesa solo se está a la ofensiva, mientras que en la del resto del mundo hay cambio de posiciones. Simple el planteamiento para tratarse de un deporte donde en la actualidad hay que hacer muchos ajustes a la hora de jugarlo.

El tercer juego, que he apartado de los otros dos, es debido a que pondría su pie muy en firme en la consola al punto que ahora forma parte de la colección clásica de **Nintendo**: *Kung Fu* (Master), adaptación del *Arcade Spartan X* (título Japonés), toda una propuesta que le pega muy fuerte a la moda de los karatekas de aquella época, con su simpleza de traga monedas, y con soniditos, gráficos, valores, y demás características que simultáneamente conservaban la estampa de la consola en él.

Kung Fu en todo lo alto

En los años subsecuentes, títulos como *Spartan X 2* (secuela de *Kung Fu Master*), *Mekiu Jima* (mejor conocido como *Kickle Cubicle*), o la super trilogía de *Kid Niki: El Ninja Radical*, reafirmarían que no importa si un juego es un clon, un seguir la moda de ese entonces, o la forma personal de expresar algo que se admira: en el fondo, que estos juegos hayan dado adeptos a la marca **Nintendo**, es lo que sumó puntos en favor del entretenimiento y de la consola.

Fuera de los simuladores espaciales (que no es que sean malos, cabe aclarar), las obras de **Irem** relucieron por la parte de otros sistemas (*R-Type* para **SNES**, y *Legend of Hero Tonma* para **TG-16**, por citar 2), pero para **NES** se quedan grabados en nuestro recuerdo esos ayeres de dificultad a morir con *Lode Runner*, esos días en que, de tanto y tanto botonazo, conseguíamos a fuerza de entrenamiento, estrategia y coraje, arrancar de las manos del misterioso *Sr. X*, a la pixelada *Sylvia*, o ese grato sabor al resolver los acertijos de *Kickle Cubicle*, ni qué decir del *Ninja Radical Kid Niki* (cuya tercera parte parece la más gustada, dado su potencial "plataformero").

Y es así como marcas como **Irem** viven en el verdiazul del recuerdo: atrapados y flanqueados por las necesidades y los titanes de la industria, pero no por ello dispuesta a cocerse al primer hervor, y si dejando una que dos cosas para recordar.

En el juego Kickle Cubicle, oprime y mantén el botón A en el segundo control al prender la consola. Si lo haces bien, en la presentación del juego aparecerá su amiguito Kid Niki.

IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.
http://www.irem.co.jp/

http//www.irem.com.jp/

TOP 8
LUGARES PARA VACACIONAR

8: El Desierto-SOL
Super Mario Bros 3

El mundo 2: nada como esa promisoria tierra caliente para empezar a tomar colorcito veraniego. Y nada mejor que el nivel del gira-Sol, quien nos ha de tostar de pies a cabeza por igual, cual pollos rostizados en su carrusel. ¡Empiezan las vacaciones!
Nivel de bronceado: Depende del traje que lleves puesto.

7: Cavernas Árticas (o Antárticas, a saber)
Battletoads

Delicia visual, y sitio rebosante de hielo doquier para esos divertidos resbalones (desde el punto de vista del observador). Viéndolo por "helado" amable, lo mejor son las guerritas de bolas de nieve contra los muñecos hechos de bolas de nieve.
Nivel de bronceado: Ultra violeta.

6: Parque Jurásico
Jurassic Park

Un parque de dinosaurios, con peligrosos (pero simpáticos) dilofosaurios, resulta parada segura en este top. Tu guía de turistas es una cadena de ADN, para que si no quieres correr despavorido sin que te expliquen qué está pasando, ella con gusto extinguirá esa clase de dudas importantísimas.
Nivel de bronceado: prehistórico (o sea todavía hay capa de ozono), pero aguas con los meteoritos.

5: La Playa
Kings of the Beach

La playa. Con solo pensarlo ya me dio calor. ¿Quién espera que uno se relaje en la playa con tanto bikini tan pequeño, y tantos deportes que llaman a la acción?... un buen partido de voley ball playero no le vendrá mal a tus vacaciones, mira que las chicas mandan mensajes con los dedos, y el sol comienza a entibiar.
Nivel de Bronceado: ¡Ouch, no me toques la espalda!

4: Isla Aventura
Adventure Island 2

Ok, es verano, y nada mejor que ir a zambullirse a un complejo de islas donde el masaje reductivo, las chicas "en hojitas", los peces espada, y los dinosaurios, serán el cortejo de bienvenida. Eso sí, no olvides tu cubre rabos y tu abe-gorra: es la técnica que te hace gordito y simpático.
Nivel de Bronceado: morenazo-lagartija.

3: Un sembradío de Zanahorias
Bugs Bunny Blows Out

Un zarzal suena más divertido que un sembradío de zanahorias, pero es que no les he dicho: ¡es el cumpleaños de Bugs Bunny!, lo que significa que lo pasaremos "bomba" en sus terrenos. No habrá juego de sillas, pero qué caray: Bugs nos ha prometido un inolvidable viaje en globo aerostático.
Nivel de bronceado: color zanahoria.

2: La montaña del maligno (uy, uy, uyyyyy)
Clash at Demon Head

Y ya encarrerado el ratón, nada mejor que ir a explorar una montaña de la que se hablan maravillas, con vericuetos enredados, y gente simpática por aquí y allá. El tríptico dice que el nombre es psicología inversa, así que habremos de pasarla como en el mismito paraíso. Nivel de bronceado: infernal.

1: La montaña rusa
Tiny Toons 2

Y para decirle adiós a las vacaciones con un grito forzado, lo mejor es desafiar a la bendita gravedad cero trepados en un "coso" de feria: alzando las manos en la montaña rusa (y sus vueltas devuelve estómago). Es el primerito nivel del juego, nomás por eso le damos el primer sitio. ¡Esa es la actitud!
Nivel de bronceado: verdi-amarillo-presto-a-guacarear.

MARCAS REGISTRADAS ®

POOYAN

FICHA LÚDICA

- Calidad y recomendación: 5/10
- ¿Por qué jugarlo?: Salvas cerditos de lobos, ¿no te da ternura?
- Otras características: Disparos tácticos repetitivos, con 3/10 niveles de adicción, bonito concepto de cacería cerdo/lobo y viceversa, y música retumbona para cuajar su fórmula retro.

Una historia corta en largo: vienen los lobos y se quieren almorzar a los cerditos, un lobo secuestra a uno de ellos, el resto corren a casa, donde junto a mamá cerdita habrán de darles pelea. O batalla campal, mejor dicho.

Pooyan es un viejo juego de maquinita que fue trasladado a otras plataformas, el **SEN** (*Sistema de Entretenimiento de Nintendo*) por supuesto.

El planteamiento del juego: subimos y bajamos un elevador donde se suspende una cerdita, quien teniendo un arco y flechas, debe explotar los globos que los lobos utilizan para subir o descender lentamente, quienes si lo consiguen estarán en condiciones o de trepar por una escalera, o de empujar una roca, modos mediante los cuales conseguirán su objetivo: comerse al resto de los cerdos.

Este tipo de juegos podríamos catalogarlos como del estilo "Game & Watch", o en simpleza atrevernos a (so)juzgarlos como esos títulos que venían en los relojes de pulsera: entendimiento y conducción simple, pero reto creciente en base a velocidad y número de lobos. Y así *ad infinitum*.

El suceso tiene sus dosis de adicción: tratas de perfeccionar los tiros para así derribar a los lobos lo antes posible, y es que algunos de ellos usan la cuerda del globo para rebotar las flechas, así que si puedes acertar al globo directamente esa será una mejor estrategia que tratar de cortar la cuerda.

Ocasionalmente hay una chuleta (pendiente averiguar si es de lobo o de cerdo) que se puede lanzar en curva hacia los lobos, con la que se puede hacer una cadena de impactos, y con lo que se suman más puntos a los habituales. Hay un escenario de bonus, y el juego se repite y se repite como disco rayado (aunque cada vez más rayado).

Como curiosidad, ¿alguien recuerda escenas de cine donde la mamá sale o con una sartén o con un cuchillo a amenazar a quienes lastimen a los suyos? (mandil, paliacate, y arracadas incluidas)... aquí los cerdos, en los interludios, ivan con una hachita detrás del lobo!, quizás eso explica de donde sacan la carne para tenerlos "entretenidos" mientras revientan sus globos.

Pooyan es uno de los juegos "revienta globos" más simples del genio **Konami** (juego que se popularizó en Occidente por ser parte de muchos multijuegos Chinos para NES o "Family"), quizás por eso podríamos llamarle "clásico" y de vieja escuela, entretenido, simple, y todo eso, pero atractivo solo mientras dure el estallido emocional que conlleva.

Los lobos y los cerdos son simpatiquísimos, eso que ni qué.

Pooyan significa "pequeño cerdo", pero no sabemos si es por los lobos, o por los maquiavélicos cerdos.

Háblale a La Mano

¿Algún problema para pasar niveles? ¿Atascos en tus juegos favoritos? ¿Dudas existenciales?...

¡HÁBLALE A LA MANO!

¡SALUDOS MANO! ¿ME PODRÍAS RECOMENDAR UN JUEGO DE PLATAFORMAS Y AVENTURAS QUE NO SEA DE MARIO?

Little Samson. Se parece a Mario, salta como Mario, pero no es Mario.

¡HOLA MANO! A LA FECHA NO HE PODIDO IMPRIMIR NINGUNO DE LOS MAGAZINNES PORQUE ME RESULTA CARO POR LAS TINTAS ¿QUÉ ME SUGIERES?...

Primero te aclaro que MagazinNES no vende tintas, pero si hablas de que tus tintas se terminan muy rápido cuando lo imprimes, prueba con el presente Especial, hecho para que no te resulte costoso. Espera más noticias sobre esta forma "minimal" de hacer las cosas en pro de tu "Like" en facebook.

BUENOS DÍAS MANO. QUISIERA PREGUNTAR SI VA A SEGUIR HABIENDO MAGAZINNES EN VERSIONES CBZ Y CBR, ES QUE ME GUSTA LEER ESTA ESTUPENDA REVISTA EN FORMATOS DE "IMAGEN" MÁS QUE EN LA VISTA PDF. GRACIAS.

Se descontinuaron los formatos CBZ y CBR porque algunas personas consideraron inapropiado tener que descargar un programa gestor de imágenes (como CDisplay), y a partir de él abrir los MagazinNES (además de que, para tu servidor, pasar los MagazinNES a imágenes resultaba un dolor de cabeza), lo cual tenía sentido desde un punto de vista práctico: mientras menos clicks, mejor.

Sin embargo, LA RAZÓN MÁS IMPORTANTE, es porque ya existen programas que visualizan documentos en PDF como si se tratase de una revista virtual, mucho mejor a como lo hacía CDisplay. Uno de ellos es MARTVIEW, y lo puedes descargar desde esta liga: http://www.martview.com/

En cuanto al formato .dpg de la revista (para visualizarse en tu Nintendo DS), mucha gente ha emigrado a las nuevas versiones de DS, donde las imágenes se pueden ver sin necesidad de estar convertidas a formato .dpg.

Aprovecho la ocasión para decirte que la Revista MagazinNES, además, está optimizada para Ipad (para aplicaciones como ibook), y también funciona en Iphone, y hasta en dispositivos Android. Pruébala en el que tu tengas, verás que no se mira nada mal. Por si algo, vuélveme a hablar.

HOLA MANO. EN EL NÚMERO 6, PÁGINA 44, PÁRRAFO 3, RENGLÓN 4, ESCRIBISTE "DEDIBAS" EN LUGAR DE "DEBIDAS" ¿A QUÉ SE DEBIÓ ESTO?...

A un error de dedo pulgar y de dedo índice. Y a una dislexia ortográfica selectiva, o disgrafía, vamos a dicer.

Y DIME, ¿POR QUÉ CUANDO HACES UN TOP PONES EN PRIMER LUGAR EL ÚLTIMO LUGAR?...

Es un modo atractivo en que el lector puede mantenerse expectante y adivinando cuál sería el primer lugar, según su óptica. De otro modo, si leyeras el primer lugar en "primer lugar", lo demás ya te daría igual, quedarías conforme o inconforme, y te saltarías la sección.

HOLA MANO. SABES, NINTENDO LE FESTEJO AL FONTANERO FAVORITO DE TODOS NOSOTROS SUS FANS Y SEGUIDORES DESDE HACE 4 AÑOS (Y CONTANDO), SUS 25 AÑOS, LO QUE SIGNIFICA QUE EL MARIO DE DONKEY KONG NO ESTÁ CONSIDERADO COMO UN MARIO DENTRO DE LA SAGA, ¿SABES A QUE SE DEBE ESTO?...

Jumpman iba a estar basado en cierto personaje que come espinacas... quizás Nintendo no quería entrar en debacles con eso de "cualquier parecido con la realidad ficción, es mera coincidencia". En un inicio, Nintendo iba a negociar la parte de la licencia de Popeye (su imagen) para el juego de Donkey Kong (Pauline sería Oliva), pero al final algo no salió bien, y mejor decidieron poner al primero que pasara enfrente, y le tocó a un señor de bigote que parece hacía la limpieza, de nombre Mario. El resto de la historia, tú ya la conoces.

Quítale los bigotes a Jumpman y adivina a quién se parece. ¿Has notado que "Donkey" y "Brutus" son casi sinónimos?...

:::: INDICE ::::

:::: NOTITA EDITORIAL ::::

Hacer un Especial, así de pequeñito, ha resultado ser tan magnífica experiencia como conducir la nave ***Star Soldier***: el objetivo es moverse y controlar 1 1/3 de escenario, acumular el mayor número de secuencias de 16 disparos por segundo para hacer cadenas de puntos, descubriendo (al mismo tiempo para variar) pertrechos, ítems, y tesoros ocultos. Y es que este **MagazinNES** de bolsillo forma parte de ese 1/3 extra del **MagazinNES** habitual que conoces, busca atesorar detalles destacados del sistema, y su contenido pulsa a 16 tics por segundo. Es simple, pero gracias a ello lo puedes imprimir con 2 o hasta con isolo 1 hoja de papel!, porque cabe en tu bolsillo, y si se maltrata ino te preocupes!, lo puedes volver a imprimir a tu antojo a un costo muy bajo.

Bueno, bueno, ya ventilado el pánico, mejor vayamos prestos a romper los hilos expectantes que te han traído aquí, disfrútalo, compártelo, y recuerda que cabe en cualquier bolsillo, hasta en ese que está cerca del corazón.

TYGRUS

MagazinNES
Especial No. 5
Dic 2011

MagazinNES es una publicación periódica de libre distribución y sin fines de lucro, la cual promueve la cultura de los video juegos de **NES**, principalmente.

Reportaje Especial

EVOLUCION DE LAS PLATAFORMAS

1RA PARTE — *Por: Tygrus*

:::: 1. LAS PLATAFORMAS VS LA LEY DE GRAVEDAD ::::

Para los que tenemos uso de razón (primitiva), y en uso de esa razón algo que se llama memoria de los ochentas, las plataformas las definimos como las "bases" (literalmente) donde, el personaje que controlaremos, habrá de pisarse.

Y para los que tenemos este recuerdo acentuado con un juego, a propósito de las plataformas, tal juego sería probablemente "**Donkey Kong**", patriarca de **Nintendo**, del cuál hablaremos en seguida en función de su papel en esto de las Plataformas.

Nacen las Plataformas. Y los problemas no se hacen esperar

Las plataformas en ***Donkey Kong*** son parte estructural de la propuesta del juego: estimulan al héroe *Jumpman* para que las use, y así llegue a la cima del escenario donde se encuentra *Pauline, captiva por Donkey Kong*. Pero no se trata de solo subir y ya (cosa que sería relativamente sencilla): a este mejunje hay que agregarle "oposición", y eso que se llama "handicap" (algo así como "ventaja"), que es lo que habrá de poner a prueba al jugador (como las llamas, los barriles, etcétera), darle reto al juego y, de vez en vez, también ofrecerle algo de ayuda y esperanza adicionales más allá de su pericia (con los martillos, las sombrillas, etcétera), toda una mezcla de cosas que, en teoría, harían desaparecer el cartucho de los estantes.

Las Plataformas, en este caso, resultan necesarias para toda la acción, son algo más que simples eslabones: llevan y traen cosas, incluso ellas mismas se mueven y muestran comportamiento, pueden flotar (pesadas vigas flotan, mientras que un poco pasado de peso fontanero, o cocinero, solo puede mantenerse en el aire unos instantes), subir y bajar gracias a poleas y cuerdas con las que no se puede interactuar (detalle que los programadores sienten que deben explicar de modo gráfico simple, no importando que con ello discriminen y susciten 2 o 3 ilógicos más), pero siempre mostrando de modo plausible el respeto a eso que se llama "gravedad", ley que parecen tomarse muy en serio estos señores, y que las más de las veces nos ayuda, como jugadores, a entender los principios de un juego sin comprometer nuestro valioso tiempo, y sin correr el riesgo de aburrirnos con una tediosa explicación sobre cómo jugar (regla de oro que no debería romperse).

De plataformas estáticas, se pasa a Plataformas que funcionan como elevadores (y otras)

Con este ejemplo parece claro lo que son las Plataformas, o mejor dicho, entender que dado su importantísimo papel, han trascendido hasta convertirse en un "género", y así decir que juegos como ***Donkey Kong***, son juegos de "plataformas", donde entendiendo los ires y venires, los "premios" y los "castigos", la resultante sea que hay frente a nosotros un título digno de jugarse.

Ahora hay un nuevo Maestro de las Sombras pero, habitando en una Mansión del Terror llena de trampas, habrá de poner en jaque al Double Dragon. Y no se crea que porque la fórmula ha quedado recrudecida con trampas asechando detrás de cada árbol, de cada roca, de cada río, los guerreros de las sombras se toman un descanso: ahora son más numerosos, han entrenado, y músculo, grasa, y talento están listos para hacer la tarea.

PELEA EN EL HELICÓPTERO: ABOBO, COMO SIEMPRE, LISTO PARA TIRARTE. O ROMPERTE LOS HUESOS

Abore, un sujeto con un recargón de un cuarto de tonelada, Abobo, el fortachón de los apretones y lanzamientos, y Burnov, un misterioso ente de máscara de hierro (quien posee la cualidad de la resurrección), forman la primera línea de pelea, aunque Billy y Jimmy (ahora sí), haciendo equipo, tengan de su lado formidables técnicas como la patada de helicóptero, sin subestimar, por ello, a los ágiles karatekas, ni a las sombras siniestras, ni al letal, invisible, y a la vez formidable "Maestro de las Sombras". No se diga que la música, intacta de la muy gustada arcadia, venía adaptada de un modo admirable, cuajando la fórmula para soportar las embestidas del tiempo.

Con un final controvertido, Double Dragon II para NES da fe de la maestría de Technos Japan para innovar usando el espectro deformed, en franca competencia con las cualidades de la versión Arcade. Al final, es un juego que satisface las expectativas de diversión desde un ángulo distinto al del fiel traslado, donde el espíritu de la saga no se pierde y, donde además, se le enriquece con técnicas, ahora favoritas, que los años fueron madurando.

DOUBLE DRAGON III: LOS NUEVOS GUERREROS

La trifulca no ha terminado, y como dicen que no hay un 2 sin 3, la vendetta toca a la puerta: ahora Marion, nuevamente desaparecida, yace presa de una entidad Egipcia en lo recóndito de una pirámide, a la que solo se puede accesar mediante la obtención de las piedras sagradas, sin saber que la búsqueda de tales piedras los pondrá en contacto con la nueva generación de guerreros obscuros... y con viejos rencores que buscan hacerse eco.

El gremio de la rareza marcial no está circunscrito a Nueva York: China, Japón, Italia, otros peleadores de alrededor del mundo vienen a desafiar a quienes por más de un año (tiempo NES) han figurado como leyendas marciales. Con una trama ambiciosa, pero desencajada del planteamiento original (y cambiada por cuestiones regionales, más que de censura), cierra algunos ciclos en las historias cruzadas de los hermanos de sangre, aunque el misterio quede en derredor.

¿Qué en el ejército de los guerreros de las sombras hay tipos duros que mascan acero?... ¡el Double Dragon tiene para dar y repartir! y mejor ahora que, para el cierre de la trilogía, no solo han aprendido voltearetas y patadas giratorias, sino también a encontrar amigos, legándonos así en estos 25 años gratos ratos de diversión, con toda esa indeseable pelea y rencor callejero que los ha traído de bote en bote...

Así nacen, en el albor de un mundo superviviente, y así seguirán, quien sabe por cuanto tiempo más, recontándonos la historia que, aún como refrito, muchos llevamos en el corazón; así hasta que la rentabilidad lo permita, aunque ello no haya sido determinante para seguir llamándole: el rey del Beat 'em Up.

DOUBLE DRAGON

25 Años

Existen las sombras. Y existe el Double Dragon.

Un día de 1987, los guerreros de las sombras secuestran a una chica de nombre Marian: "escuchen esto, 'Double Dragon', a menos que nos otorguen el conocimiento del Sou-Setsu-Ken, no volverán a ver a su amiga Marian" -Atentamente: Willy.

Billy y Jimmy (o Hammer y Spike, como se les llamó en Japón) son el Double Dragon, y sin pensarlo, marchan a la guarida de Willy "el matón", para rescatar a Marian...

"YOU'LL NEVER ESCAPE FROM US!"

¡NO ESCAPARÁN DE NOSOTROS!

Y así, con la cortina del garage alzándose cual telón de una obra, fue cuando, 25 años atrás, comenzó la pelea, auspiciada por las técnicas marciales, pero recordada más como pelea callejera, sin dar ni pedir cuartel, siempre episódica y siempre al ritmo frenético de la acción.

EL DOUBLE DRAGON LLEGA A LOS 8-BITS

Technos Japan, orgulloso padre de la licencia, se encarga de trasladar el popular juego a la consola NES, pero el que esta consola adolezca de un potencial técnico, hace que algunas cosas se cambien: el Sou-Setsu-Ken es una técnica que no se tiene en su totalidad de inicio: hay que aprenderla a fuerza de golpes y corazoncitos, y mientras los guerreros obscuros retan a Billy, el sistema NES ponía a prueba la doble voluntad del jugador para seguir hasta el final. Solo.

En esta primera entrega, Billy (Player 1, "el azul", o el nombre que se le haya puesto en cada uno de nuestros recuerdos), debe hacer uso de su creciente técnica, de las armas de los pillos, y de uno que otro golpe bajo para realizar su empresa, y para descubrir al final del juego que el verdadero Maestro de las Sombras es... ¡su hermano Jimmy!

De esta primera entrega destaca la modalidad 1 vs 1, donde se puede elegir a Billy o a algún guerrero de las sombras para tener una pelea VS. No es gran cosa, pero compensa en parte el desatino de que el juego haya sido para un solo jugador. Y mientras tanto, el tiempo seguía su curso, incluso para los hermanos Lee.

DOUBLE DRAGON II: LA REVANCHA

El ejército de las sombras no perdona: demasiado gráfica la venganza, en NES solo se nos explica el asesinato de Marian en modo "texto", junto al hecho penoso de que las calles de esta Ciudad están asoladas por ninjas, pandilleros, bandidos, y por la leyenda urbana del Double Dragon, quienes están decididos a terminar de una vez por todas con las sombras, y así consumar la venganza.

Reportaje Especial

EVOLUCION DE LAS PLATAFORMAS

1RA PARTE

Pero algo pasa: en cuestión de poquísimo tiempo, la propuesta empieza a resultar tediosa... ¿qué no se supone que las "Plataformas" son casi la firma de la consola gris, y por las cuales ha trascendido hasta nuestros días?...

Las plataformas (y esta es una opinión muy personal) existieron como un estándar en la programación de video juegos: resultaba comprensible y fácil entenderlas en muchos de ellos, los programadores tenían que jugar con la lógica circundante, sobre todo porque otra de las limitantes de aquellos días era que tales juegos se nos presentaban en pantallas estáticas, donde había un pantallazo negro cuando se hacía una transición de un escenario a otro. Es cierto que en algunos juegos no se requería más, pero resultaba "limitado" el factor diversión, y más temprano que tarde los jugadores se cansaban de ello (pues como tiro de gracia, un gran número de juegos plataformeros no tenían final o, su reto en niveles avanzados, rayaba en lo desquiciante). Las plataformas tenían que renovarse o morir, pues les seguía haciendo falta ese movimiento de cadera tan especial que prometían. Y fue entonces cuando llegó Super Mario Bros, confiriendo a las plataformas otra clase de valor.

:::: 2. AVANCE EN SIDE SCROLL ::::

Con la aparición del primer video juego de "avance a la derecha", las plataformas pasan a ser secundarias (aunque el juego siga siendo catalogado como de "Plataformas"): ahora solo hay una de ellas en la cual recae la ley de gravedad de la gran parte del entendimiento del juego: el piso (que como dije en el apartado anterior, permite intuir una serie de cosas funcionales y básicas para jugarlo). Desde luego que en juegos como **Super Mario Bros.** no todo es piso y más piso: había pendiendo por el aire otras Plataformas más pequeñas que servían como alternativa; seguía habiendo premios y castigos, pero para sumar opciones y "rejuego", también ahora se podían incrementar los valores del personaje, es decir, darle talentos acorde a tales escenarios plataformeros y a su ahora comprensible vastedad, y de ese modo, disimulando que la función de estas nuevas Plataformas pasaba a ser secundaria, se configuraba una nueva propuesta de entretenimiento, en cuya lista de atractivos principales seguían figurando tales Plataformas (en plural, dados los vastos comportamientos que podían tener estas, y que se seguían explotando en sus muy distintas formas), junto al resto de innovaciones (como el "side scroll"), y el modo de aventura/acción que les impregnaba a tales juegos, dando, ahora sí, lo que se ha dado en llamar uno de las épocas más divertidas de los video juegos, originada por las Plataformas.

Todos este mar de elementos, que evolucionaron el concepto de las Plataformas, hacían sinergia y permutaban las posibilidades de juego; su factor diversión, por ende, era cuando menos del doble de aquellos viejos títulos al estilo *Donkey Kong* o *Popeye*, y de ahí ese vivo recuerdo de "mágico".

Y mientras tanto, el mercado de las plataformas subiendo como la espuma

FÉ DE RATAS

PORQUE TODOS NOS EQUIVOCAMOS (EXCEPTO LOS QUE NO)

¿Cómo están todos los que están, y los que están cómo están todos?

Yo bien gracias (sin coma), y graciotas camaradas por sus cartas sin jitomates.

Pasando a los asuntos de logia, déjenme les cuento que este Especial, la mera verdad (y acá entre nos), se nos ocurrió porque esto de los colores "perinola" nos sacaba canas blancas, unas de las cuales cayeron en el blanco papel que por más de tres horas mirábamos sin atrevernos a derramarle nuestra cándida sapiencia (imagínense si tuviera canas verdes: ahora tendríamos ¡un Especial fotosintético!), y como hacía juego con nuestros negros pensamientos, ¡paff!: que se nos prende el foco. Así que ya saben: si la vida les da canas verdes, ¡hagan limonada!

Y bueno, aquí Ratoncio Dominguez (y su carita de yo no fui) ya vinieron a *aguadi-empalagarnos* la fiesta diciéndonos que el espacio se terminó; ojalá hayan disfrutado este Especial nacido en lunes de flojera pero tejido con las más finas hebras de seda de oveja negra y blanca; y me despido, no sin antes compartirles la sabia frase dominguera (pensada en domingo, por si no lo sabían): "quien controla el lunes, controla el resto de la semana".

Soy **L.A. Rata**, reportando desde su sección favorita de su revista más querida: **MagazinNES**, revista que habla de un Sistema que desde que está en vías de extinción sigue estando en vías de extinción. Y ya saben: si no tienen nada que hacer, vengan a hacerlo aquí. Ahhh, "pusdata": después de tanta formalidad y seriedad, ahora sí viene el humor cuadrado. ¡Chau!

Humor **MagazinNES** Presenta...

:::: La vida de cuadritos ::::

SE BUSCA

HASTA 12000 PUNTOS DE RECOMPENSA

Cuadritos platicando.

De grande quiero ser ingeniero de obra, ¿y ustedes?

Pues a mí esta me parece una conversación sin sentido. Vacía pues.

Para mí, lo más duro es crecer

¡Yo seré albañil!

¿Yo?... ¡¿En serio me preguntan a mí?! creo que psicólogo.

Dile a Jumpman cuantos espacios hay que mover el cuadrito que pisa para formar la figura.

R: 8 cuadros. Es mas facil contarlos si atraviesas los cuadritos ya formados.

"No hay nada pequeño para una mente grande"

- S. Holmes

Reportaje Especial

EVOLUCION DE LAS PLATAFORMAS

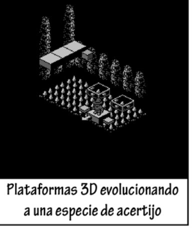
1RA PARTE

:::: 3. PLATAFORMAS: USO Y DESUSO ::::

No bien acabamos de hablar de las bondades de estas nuevas plataformas (las cuales, eventualmente evolucionarían al scroll libre que puede verse en **Super Mario Bros 3**, cuestiones y detalles que abordaremos en la segunda parte del Reportaje), cuando algunas preguntas de la discordia tocan a la puerta: ¿debemos llamarle Plataformas, o propiamente "juego de Plataformas" a uno, digamos, en perspectiva isométrica donde hay plataformas, pero su uso y abuso está reducido a la voluntad del jugador?... este es el gran meollo del asunto, pues mientras que algunos consideran juegos de Plataformas (y llegan a definirlos como tal) a aquellos viejos juegos tipo **Donkey Kong**, otros usamos este término para llamar indiscriminadamente a la totalidad de juegos donde las haya, así sean contadas y aún cuando su aparición no sea determinante para el progreso del juego. Veamos el papel de los medios de difusión, y de quienes abiertamente las conceptualizamos.

:::: 4. CANAL DE COMUNICACIÓN ::::
(Y EL TELÉFONO DESCOMPUESTO)

El problema que ha subsistido por muchos años, y que



Plataformas 3D evolucionando a una especie de acertijo

probablemente seguirá existiendo, es que se llega a confundir el género de un juego con su temática. Si sabemos, por ejemplo, que hay un juego del boxeador *Mike Tyson*, sin chistar respondemos "es un juego de deportes", cuando en realidad algunos lo hemos catalogado como un juego "puzzle", cuya temática (ahora sí) es el deporte.

En el caso de las plataformas ocurre algo similar, donde habiendo juegos laberínticos y de destreza, se les llega a llamar "plataformeros" por tener bases, escalones, "plataformas", pero cuando uno acude a ellos (por esa simple referencia de "género") espera encontrarse con algo parecido a **Super Mario Bros.** [ciertamente la gente (mayoría) tiende a asociar las plataformas con este juego, más que al juego de **Donkey Kong**], o uno de temática distinta (**Batman**, por ejemplo), pero donde se conjunte lo que he dicho: side scroll, talentos, etcétera; solo para que estos jugadores se den cuenta del error en que han incurrido.

:::: 5. EL SISTEMA Y SU POPULARIDAD ::::

Las plataformas por sí mismas no son gran cosa (lo siento), es más bien el modo en cómo se les adhiere a una trama, y de hecho, el comportamiento que ellas presentan denota su originalidad solo en sí mismas: elevadores, escaleras, bloques que se destruyen al paso... todo ello también es parte de la evolución de las plataformas, que cuando se ajusta a la temática de un juego (también cada vez más evolucionadas y trabajadas, o estorbosas y abrumantes) es donde podríamos tener una imágen más clara de su potencial y atractivo. Esta sinergia está presente en una gran serie de juegos de **NES**, al punto que se volvieron una "generalidad", y lo demás ya se sabe: "créate fama, y échate a dormir".

Reportaje Especial

EVOLUCION DE LAS PLATAFORMAS

1RA PARTE

Algunos somos quisquillosos, y la respuesta a la pregunta ¿por qué las plataformas son tan populares en **NES**? no se puede responder con un par de simples conclusiones, y por ello (y para esas personas), quise cerrar esta primera parte del Reportaje con el siguiente punto.

:::: 6. LA COSA QUE NO SE PUEDE ATRAPAR ::::

No porque un juego tenga una alineación de elementos de primera (de los que las Plataformas con identidad y actitud formen parte integral), significa que su éxito esté garantizado: mírese por ejemplo el primer juego de las **Tortugas Ninja** que, dada la popularidad de la franquicia, no tuvo el mismo atractivo que la segunda y tercera parte, las cuales perteneciendo al género *Beat 'em Up* lograron más seguidores con el poderoso elemento del traslado Arcade, sobre esta primera parte de Plataformas.



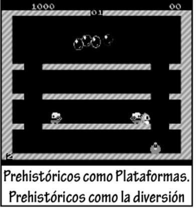
Sí hay segundas buenas partes. Y sin Plataformas.

La regla también aplica a la inversa, poniendo como ejemplo el juego **Double Dragon II**, una maquinita muy cotizada del género *Beat 'em Up*, pero que al ser trasladada a **NES** se le reformuló con plataformas (ingenioso hacerlo de ese modo, dados los límites de la consola frente a un juego Arcade que le sirve de referente), para de igual modo conseguir una proeza de traslado.

::::7. LA ACTUALIDAD::::

Son muchas las razones por las cuales se persigue, hoy en día, a los juegos de Plataformas, pero parece ser que la principal es la nostalgia, el sentimiento aquel de descubrir lo nuevo pero impregnado de esa vieja alquimia, donde los gráficos (primer punto referente), si bien son importantes, solo fundamentan al respecto la verdadera experiencia que estos juegos de Plataformas ofrecen. Hay generaciones que siguen hablando de Plataformas, pero parece que en regla directa a sus vivencias, y donde para definirlas están sobrentendiendo la perspectiva del juego: los más jóvenes hablan de ellas con fundamento a juegos como **Super Mario 64**, mientras que los más viejos hablamos de ellas en base a juegos como **Donkey Kong**.

Falta profundizar en algunos elementos aquí citados y, sobre todo, hablar del verdadero peso fuerte de los Plataformas (Plataformas en un sentido estricto), de esas que engendraron títulos cooperativos como ***Snow Bros*** o ***Bubble Bobble*** (trasladados también al sistema **NES**), juegos que fueron el verdadero talón de Aquiles de miles de allegados a este pasatiempo. Y es por una razón de tremendo peso como esa, que estoy preparando una segunda parte a este, el Reportaje de la **Evolución de las Plataformas**.



Prehistóricos como Plataformas. Prehistóricos como la diversión

YA ARMADO, CORTA AQUI

MagazinNES

Especial No. 5
Diciembre 2011

REVISTA NO OFICIAL D... endo®

www.magazinnes.blogspot.com

ESPECIAL No. 5

MINI, BLANCO, Y NEGRO

PROHIBIDA SU VENTA



magazinnes.blogspot.com

¡¡El Especial más pequeño, más gratuito, y más NES que haya inventado el hombre !!

www.magazinnes.blogspot.com

MagazinNES

www.magazinnes.blogspot.com